

## 単元名 表現リズム遊び「どうぶつにへんし〜ん！」

### 1 運動の特性

#### (1) 一般的特性

- 軽快なリズムの音楽に乗ってはずんで踊ったり、身近な生活の中から題材を見つけて、そのものになりきって踊ったりしながら、のびのびと体を動かすことが楽しい運動遊びである。
- 友達と調子を合わせて踊ったり、いろいろな動きや様児童の特徴を見つけて踊ったりすることが楽しい運動遊びである。

#### (2) 児童から見た特性

- 体全体でリズムに乗って踊ったり、いろいろなものに変身したりすることが楽しい運動遊びである。

### 2 単元の目標

#### (1) 関心・意欲・態度

- リズム遊びや表現遊びに進んで取り組もうとすることができる。

#### (2) 思考・判断

- 友達のよい動きを見つれたり、まねたりしている。

#### (3) 運動の技能

- リズムに乗って全身で弾んで踊ったり、いろいろな動物の特徴をとらえてなりきって踊ったりすることができる。

### 3 評価規準

観点	ア 関心・意欲・態度	イ 思考・判断	ウ 運動の技能
学具 習体 活の 動評 に価 お規 け準 る	①誰とでも仲よくいろいろなリズム遊びや表現遊びに楽しく取り組もうとする。 ②楽しく踊るための約束やマナーを守って仲よく取り組もうとする。	①軽快なリズムの音楽に乗って自由に踊ったり、動物のいろいろな様子や動き、気に入った様子や動きを見つけている。 ②友達のよい動きをみつれたり、まねしたりしている。	①リズムに乗って全身で弾んで踊ることができる。 ②動物の特徴をとらえ、なりきって踊ることができる。

### 4 指導計画と評価

	1	2	3	4	5	6
10	〈オリエンテーション〉 ・学習の進め方を知る ・イメージバスケット作りをする  ・新聞紙になる	〈めあて1〉軽快な音楽に乗って全身で弾んで踊ったり、友達といっしょに自由に踊ったりして、リズム遊びを楽しむ  ○教師と一緒に踊る ○2人組で踊る				
20		〈めあて2〉いろいろな動物になりきって踊り、表現遊びを楽しむ  ○教師と一緒に踊る ○イメージバスケットを見ながら、思いつくままに自由に踊る 重そうにゆっくり 素早く動く動物 びよんびよん、くにかく 動物園の動物や 好きな動物 動く動物 にも動く動物(動きの 空想の動物				
30		○好きな動物を選び、友達といっしょに工夫して楽しく踊ったり見せ合ったりする				
40		○学習のまとめをする				
評価	ア①②	ウ①②	ウ①②	イ①②	イ①②	イ①②

### 5 指導の工夫

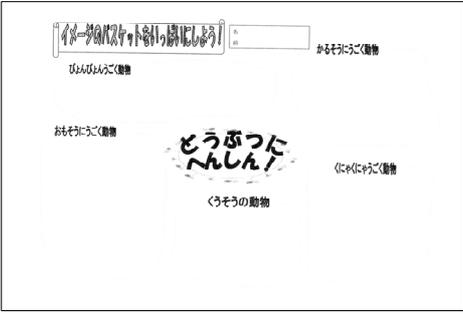
- 導入にイメージバスケット作り（個人・学級）を行うことでイメージを広げられるようにする。
- 表現遊びとリズム遊びを1時間の学習の中に組み合わせる。1時間の前半を「リズム遊び」、後半を「表現遊び」とする。また、毎時間くり返すことによって学習の進め方に慣れていけるようにする。さらに、表現遊びでは、まず「やってみよう〈習得〉」で教師がリードしながら共通の動きの体験をさせ、「ひろげよう（活用）」で友達と一緒に踊るという学習過程を組む。
- それぞれの特徴をじっくり味わえるように1時間ごとに共通テーマを設定し、学習を進めるようにする。

1 年
No.97

1 単元名 どうぶつに へんし〜ん!

2 目標 ・学習のねらいや進め方を知り、見通しをもつことができる。  
・楽しく踊るための約束やマナーを守ろうとすることができる。

3 展開 (1/6)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
5分	<p>新聞紙になりきって全身で楽しく表現すること</p> <p>1 学習のねらいを知り、学習の進め方について見通しをもつ。</p> <p><b>リズム遊び</b> ○音楽をよく聞いて、体全部ではずんで踊ろう</p> <p>↓</p> <p><b>ひょうげん遊び</b> ○動物になりきって、動物ランドを楽しもう</p>	○学習のねらいを明確に示し、単元全体の見通しをもたせる。	
5	<p>2 学習の約束やマナーについて知る。</p> <p>○いろいろな友だちとおどる。 ○目と目、心と心を合わせておどる。 ○自分と友だちの体を大切にする。 ○音楽をよく聞く。(走り回らない) ○友達に直接触れないで表す。 (表現遊び)</p>	○「のりのり名人」「変身名人」になるための大事なポイントとして押える。	
15	<p>3 動物の特徴を話し合ったり、本で見たりしてイメージバスケットを作る。</p> 	○動きの特徴を4つのカテゴリーに分けて(「重そうにゆっくり動く動物」「軽そうに素早く動く動物」「くねくね動く・ぴょんぴょん動く動物」「空想の動物)」提示することで、動きに目を向けられるようにする。 ○オノマトペ(擬態語・擬音語)や気持ちなども書き加えるよう助言し、イメージを多様にもてるようにする。 ◇いろいろな動物をイメージバスケットに書き出している。	イメージバスケット(個人用・クラス用)
15	<p>4 新聞に変身する。</p> <p>・教師のリードで新聞紙になって楽しむ。</p>  <p>・見せ合いをする。</p>	○初めは、人型新聞紙を提示し、なりきりやすいようにする。 ○児童が表現することに慣れてきたら、1枚の新聞紙で行う。 ○変身する楽しさを味わわせるようにする。 ○新聞紙の不安定さに気づけるような言葉かけをする。 ○動きの感じが変わったことがわかるように、オノマトペを使った声かけをしながら新聞紙を操作するようにする。 ○半分ずつに分けて、行うようにする。	人型新聞紙  新聞紙
5	<p>5 学習のまとめをする。</p> <p>・楽しかったことを発表する。 ・学習カードを書く。</p>	◇新聞紙になりきって、全身で表現できる。 ○動きの面白い児童を取り上げる。 ○楽しかったことや友達のよさを振り返るようにする。	

1 年
No.98

1 単元名 どうぶつにへんし〜ん！

- 2 目標
- ・リズムに乗って全身で弾んで踊ったり、動物の特徴をとらえてなりきって踊ったりすることができる。
  - ・気に入った動物の特徴がよく表れるように、友達と工夫しながら踊ることができる。

3 展開 (2/6)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
10分	<p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">リズムに乗って全身で弾んで踊ったり、体全部を使ってオーバーに踊ったりすること</p> <p>1 リズム遊びをする。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">リズムカルな音楽に乗って全身で弾んでリズム遊びを楽しむ</p> <p>○教師と一緒にリズムを感じて踊る。            ・1曲目「エブリバディジャム」            ・座ったまま            手拍児童でリズムをとる。            へそで踊る。            ⇒立って二人で弾んで踊る。            スキップする。ねじる。回る。</p> <p>○2人組で自由に踊る            ・2曲目「エブリバディジャム」            ・3曲目「ポルカ・オ・ドルカ」</p>	<p>○座って踊り、おへそが弾むことを意識できるようにする。            ○教師がいろいろな動きでリードしてする。            ○へそを意識して全身でリズムに乗ることを助言する。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">○おへそをいっぱい動かそう。            ○おへそが前後に動くよ。</p> <p>◇音楽に乗って、友達と仲よく踊ろうとする。            ○音楽に乗ることができない児童には、一緒に踊ったり、友達のまねをするよう声をかけたりして、少しでも動いたらほめて自信がもてるようにする。            ○動きがわからず止まってしまう児童には、曲をよく聞いて、小さく弾んだりひざでリズムをとったりするよう助言する。</p>	MDプレイヤー MD
	<p>3 2 乗り方や動き方を確認する。            ○どんな乗り方をしたか。            ○どこを動かして踊ったか。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">1 曲目はたくさん弾んでおへそを動かしたよ。</p>  <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">ポルカオドルカは最初にパンチのダンスをしたよ。音が変わったから、体をくねくねさせて踊ったよ。</p> <p>3 表現遊びをする。</p> <p style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;">重そうにゆっくり動く動物に変身して楽しむ</p>	<p>○1曲ごとの曲の特徴を確認し、乗り方の違いに気づくようにさせる。            ○どんな動きをしたかを振り返り、工夫している児童を賞賛する。</p>	
7	<p>4 2～3の動物をみんなで踊る。            ○ぞうになって            ・ドシンドシンと歩くよ。            ・りんごをとるよ。・水浴びをするよ。            ○わになって            ・大きな口だよ。            ・のっしのっしと重そうに歩くよ。            ・水の中を泳ぐよ。</p>	<p>○みんなで踊り、イメージの広げ方、動きの広げ方をつかめるようにする。            ○全身を使ってダイナミックに表現できるよう、教師が言葉や動きでリードする。</p> <p style="border: 1px dashed black; padding: 5px;">○顔までなりきっていて本物みたい。            ○なが〜い鼻がクネクネ〜。</p> <p>○全身で踊っている児童や、顔までなりきっている児童を賞賛する。</p>	イメージバスケット
5	<p>5 動きのポイントを確認する。            ・わにの口は、手をいっぱい伸ばしてみたら、大きくできたよ。</p>	<p>○体が軽くて小さい児童が、どうしたら大きな動物や重たい動物に変身できたかを問いかける。</p>	
10	<p>6 2人組で「重そうに動く動物」を自由に踊る。</p>	<p>○「○○が○○してる」というイメージを具体的にもてるように問いかけをする。            ○動物がイメージしやすいBGMを流し、なりきって踊りやすい雰囲気を作る。</p>	表現用 CD

7	<p>7 気に入った動物を選び、友達といっしょに踊ったり、見せ合ったりする。</p> <p>○かばになって、水の中でいろいろな遊びたいな。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・ゆっくりと水に入る ⇒水の中をすいすいと泳ぐ。 ⇒大きな口を開けてひと休み</li> </ul>	<p>○鳴き声などを出しながら踊ってもよいこと伝える。</p> <p>○気分を途切れさせないよう、声かけする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <ul style="list-style-type: none"> <li>・オーバーアクションで、本物よりも本物らしく。</li> <li>・人間にもどらないよ。</li> </ul> </div> <p>◇動物の特徴をとらえて、なりきって踊ることができる。</p> <p>○踊れない場合は、具体的な動きのイメージにつながるような言葉かけをしていく。</p> <p>◇一番踊ってみたい動物の特徴をつかんでいる。</p> <p>○同じ動きを繰り返したり、オーバーに動いたりできるような声かけをする。</p>	
3	<p>8 学習をふり返る。</p> <p>○学習を簡単に振り返り、話し合う。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・友達と心を合わせて踊れたか。</li> <li>・体も心のなりきって踊れたか。</li> <li>・いろいろな様児童を思い浮かべて踊れたか。</li> </ul> <p>○ 学習カードを書く。</p>	<p>○一人ではできない動きをしたり、かわり方を工夫したりしている児童を紹介して、次の学習につなげられるようにする。</p> <p>○楽しかったことや友達のよさなどについて振り返るようにする。</p>	学習カード

## 6 補助資料

○学習カードの例

### どうぶつに へんし〜ん!

月 日 なまえ


◇きょうのどうぶつ

◇がくしゅうを ふりかえってみよう (◎ ○ △でかこう)

からだをいっばいつかって おおげさにおどった。	
どうぶつのうごきを いろいろ見つけておどった。	
気に入ったどうぶつのお話にしておどった。	
ともだちとなかよく どうぶつに なりきっておどった。	
いちばんたのしくへんしんできたどうぶつは?	

◇たのしかったことや きがついたこと、おもったことをかきましょう。

---



---



---



---



1 年
No.99

- 1 単元名 どうぶつにへんし〜ん！
- 2 目標
- ・リズムに乗って全身で弾んで踊ったり、動物の特徴をとらえてなりきって踊ったりすることができる。
  - ・気に入った動物の特徴がよく表れるように、友達と工夫しながら踊ることができる。
- 3 展開 (3/6)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
10分	リズムに乗って全身で弾んで踊ったり、動きにメリハリをつけて踊ったりすること		MDプレイヤー MD
	1 リズム遊びをする。		
	リズムカルな音楽に乗って全身で弾んでリズム遊びを楽しむ		
	○教師と一緒にリズムを感じて踊る。 ・1曲目「ポルカ・オ・ドルカ」 ・座ったまま 手拍児童でリズムをとる。 へそで踊る。 ⇒立って二人で弾んで踊る。 スキップ・ツイスト・ジャンプ ○2人組で自由に踊る ・2曲目「ポルカ・オ・ドルカ」 ・3曲目「ぼんぼんぼん」	○座って踊り、おへそが弾むことを意識できるようにする。 ○教師がリードしていろいろな動きを経験させる。 ○へそを意識して全身でリズムに乗ることを助言する。 <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; text-align: center;">○おへそがいろんな方向に動いているかな。</div> ◇音楽に乗って、友達と仲よく踊ろうとする。 ○音楽に乗ることができない児童には、一緒に踊ったり、友達のまねをするよう声をかけたりして、少しでも動いたらほめて自信がもてるようにする。 ○乗り方や動きが単調な児童には捻ったりスローモーションなどを入れたりしながら、一緒に踊り、変化させる楽しさを味わえるようにする。	
2	2 乗り方や動き方を確認する。 ○どんな乗り方をしたか。 ○どこを動かして踊ったか。	○1曲ごとの曲の特徴を確認し、乗り方の違いに気づくようにさせる。 ○どんな動きをしたかを振り返り、工夫している児童を賞賛する。	
1	3 めあてを確認する。		
7	素早く動く動物に変身して楽しむ		イメージバスケット
	4 2～3の動物をみんなで踊る。 ○ねずみになって ・せまい場所をちょこまか動くよ。 ・おいしそうな食べ物を見つけたよ。 ・あ、人間が来た。じっと息を潜めて隠れてるよ。 ○チーターになって ・気付かれないように、獲物にそ〜っと近づいて。 ・逃げられた！追いかけてよう！ ・高い木の枝に獲物があるよ。	○みんなで踊り、イメージの広げ方、動きの広げ方をつかめるようにする。 ○動きにメリハリをつけて表現できるよう、教師が言葉や動きでリードする。 ○イメージに添った言葉かけをしながら、なりきったり動きに変化をもたせたりできるようにする。 ○体のすみずみまで意識して踊っている児童や高さに変化をつけて踊っている児童を賞賛する。	



	<p>○イルカになって</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・水の中をすいすいと泳ぐよ。</li> <li>・高くジャンプ。</li> <li>・ひねってジャンプ。</li> </ul> <p>5 5 動きのポイントを確認する。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・見つからないようにするためには、そ〜っと歩いたり、じっと隠れたりすることも大切。</li> <li>・素早く走る時は、ドタドタしない。</li> </ul> <p>10 〈ひろげよう〉</p> <p>6 2人組で「素早く動く動物」を自由に踊る。</p> <p>5 7 気に入った動物を選び、友達といっしょに踊ったり、見せ合ったりする。</p> <p>○チーター同士の戦いをやりたいな。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・チーター同士が出会う。</li> <li>⇒にらみ合う、入れ替わる。</li> <li>⇒たたかう。</li> </ul> <p>○よい動きのペアの表現を見る。</p> <p>○みんなでやってみる。</p> <p>5 8 学習をふり返る。</p> <p>○学習カードを書く。</p>	<div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>○後ろからも来るかもしれないよ。</p> <p>上からも来るかもしれないよ。</p> <p>○水の中は足音がしないよ。</p> </div> <p>○本物よりも本物らしく変身するために、どんなことをしたのかを振り返るようにさせる。</p> <p>○「○○が○○してる」というイメージを具体的にもてるように問いかけをする。</p> <p>○イメージが広がらない児童には、イメージバスケットを参考にするように声かけする。</p> <p>○動物がイメージしやすいBGMを流し、なりきって踊りやすい雰囲気を作る。</p> <p>○気分を途切れさせないような声かけをする。</p> <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px;"> <p>○オーバーアクションで、本物よりも本物らしく。</p> <p>○後ろにも注意して。</p> </div> <p>◇動物の特徴をとらえて、なりきって踊ることができる。</p> <p>○踊れない場合は、具体的な動きのイメージにつながるような言葉かけをしていく。</p> <p>◇一番踊ってみたい動物の特徴をつかんでいる。</p> <p>○メリハリのある動きが生まれるような場面が浮かぶ声かけをする。</p> <p>○メリハリのある動きをしたり、かかわり方を工夫したりしている児童を紹介して、次の学習につなげられるようにする。</p> <p>○楽しかったことや友達のよさなどについて振り返るようにする。</p>	<p>表現用 CD</p> <p>学習カード</p>
--	--	--	----------------------------

1 年
No.100～102

- 1 単元名 どうぶつにへんし～ん！
- 2 目標
- ・リズムに乗って全身で弾んで踊ったり、動物の特徴をとらえてなりきって踊ったりすることができる。
  - ・気に入った動物の特徴がよく表れるように、友達と工夫しながら踊ることができる。
- 3 展開 (4・5・6/6)

時配	学習内容と活動	指導・支援 (○) と評価 (◇)	用具・資料
7分	動きを工夫して踊ったり、好きなイメージを簡単な話にして踊ったりすること		MDプレイヤー MD
	1 リズム遊びをする。  リズムカルな音楽に乗って全身で弾んでリズム遊びを楽しむ  ○2人組で自由に踊る ・1曲目「プリプリスキヤット」  ・2曲目「ポルカ・オ・ドルカ」	○へそを意識して全身でリズムに乗ることを助言する。  ○おへそをいろんな方向に動かそう。 ○相手と反対の動きをしても面白いね。  ○二人の関係やリズムを崩しているペアを褒める。	
2	2 乗り方や動き方を確認する。 ○どんな乗り方をしたか。 ○どこを動かして踊ったか。	◇音楽に乗って友達と仲よく踊ろうとする。 ○1曲ごとの曲の特徴を確認し、乗り方の違いに気づくようにさせる。 ○どんな動きをしたかを振り返り、工夫している児童を賞賛する。	
1	3 めあてを確認する。  びよんびよん動く動物やくにやくにや動く動物 (空想の動物) に変身して楽しむ		
10	〈やってみよう〉 4 2～3の動物をみんなで踊る。 ○カエルになって ・葉っぱの上ではねるよ。 ・水の中をスイスイ泳ぐよ。 ○クラゲになって ・いろいろな方向へフワフワ。 ・電気クラゲだ。ビリビリ～	○みんなで踊り、イメージの広げ方、動きの広げ方をつかめるようにする。 ○面白い動きが強調されるよう、教師が言葉や動きでリードする。  ○あっちにフワフワ～。こっちにもフワフワ～。 ○面白い動き、気に入った動きは3回繰り返そう。	イメージバスケット
5	5 動きのポイントを確認する。 ・クラゲは骨がないからもっとフワフワだよ。 ・小さくなってからジャンプすると高く跳んでるようになったよ。 〈ひろげよう〉	○よい動きをしている児童を取り上げ、他の児童もいっしょに踊らせることで、ポイントを体感できるようにする。 ○本物よりも本物らしく変身するために、どんなことをしたのかを振り返るようにさせる。	
15	6 2人組で工夫して踊ったり、見せ合ったりする。 ・好きな動物の場面にはじめとおわりをつけて簡単なお話にして踊る。  ・ペアグループで見合う。	○「○○が○○しているところ」というイメージを具体的にもてるように問いかけをする。 ○イメージが広がらない児童には、イメージバスケットを参考にするように声かけする。 ◇友達のよい動きを見つけている。 ○見つけられない児童には、よくわかる場所はどこ?などの声かけをし、視点をもつてみるができるようにする。	表現用 CD

5	<p>7 学習をふり返る。</p> <p>○学習を簡単に振り返り，話し合う。</p> <p>○学習カードを書く。</p>	<p>◇一番踊ってみたい動物の特徴を知り，工夫して踊ろうとする。</p> <p>○同じ動きを繰り返したり，オーバーに動いたりできるような声かけをする。</p> <p>○一人ではできない動きをしたり，かかわり方を工夫したりしている児童を紹介して，次の学習につなげられるようにする。</p>	学習カード
---	--	---	-------